

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, ialah membuat animasi edukasi yang unik dan menarik serta mempertimbangkan efisiensi produksi, menambah sisi edukatif individu dalam pemahaman tentang kebudayaan negara lain.

METODE PENELITIAN, yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah studi pustaka, pengumpulan data, wawancara dengan nara sumber terkait dengan topik yang diangkat.

HASIL YANG DICAPAI, adalah sebuah *E-Learning* 2D berupa sebuah video animasi yang membagikan pengetahuan tentang pengenalan kebudayaan-kebudayaan asli dari negara Korea.

SIMPULAN memberikan pengenalan tentang kebudayaan-kebudayaan negara Korea melalui animasi edukatif yang dikemas secara sederhana dan menarik.

Kata Kunci

Perancangan komunikasi visual, animasi, *E-Learning*, ALL AROUND KOREA, anak anak, kebudayaan, Korea Selatan.